



ONE PIECE

CARD GAME

공식 매뉴얼 북
Ver 1.0

목 차

게임의 설명	01
카드에 대해서	01~04
<리더 카드>	01
<캐릭터 카드>	02
<이벤트 카드>	03
<스테이지 카드>	03
<두웅!! 카드>	04
에리어에 대해서	05
덱에 대해서	06
게임 준비	07
게임의 승리 조건	07
★ 액티브 상태와 레스트 상태	08
★ 코스트를 지불하는 방법	08
게임의 흐름	09~13
메인 페이즈	10
A 카드의 플레이	10
캐릭터의 등장	10
스테이지의 등장	10
이벤트의 발동	10
B 카드 효과의 발동	11
C 두웅!!의 부여	11
D 배틀	11~13
① 어택 선언	11
② 블록 스텝	11
③ 카운터 스텝	12
④ 대미지 스텝	12
⑤ 배틀의 종료	13
엔드 페이즈	13
그 외	14
용어집	15

게임의 설명

원피스 카드게임은 대전형 트레이딩 카드게임입니다.
플레이어는 각자 리더 카드를 중심으로 자신만의 동료들을 모으고
상대의 동료들과 싸웁니다!
어택을 반복해 상대 리더 카드가 가진 라이프를 0으로 만들고
마무리 일격을 가한 플레이어가 승리합니다.

카드에 대해서

리더 카드



리더 카드의 뒷면



● **파워:** 리더의 공격력.
배틀을 할 때, 파워를 비교
하여 높은 쪽이 승리한다.

● **속성**

● **효과:** 리더가 가진
특수한 효과.

● **카드의 종류**

● **색**

● **특징:** 리더의 특징을
정리한 것.

● **라이프**

● **블록 아이콘**

● **레어리티**

● **카드 넘버**

● **카드 이름**

캐릭터 카드



캐릭터 카드, 이벤트 카드,
스테이지 카드의 뒷면

● **코스트:** 캐릭터를
캐릭터 에리어에
등장시킬 때,
필요한 코스트.

● **파워:** 캐릭터의 공격력.
배틀할 때, 파워를 비교하며
큰 쪽이 승리한다.

● **속성**

● **카운터:** 카운터
스텝에 발동할 수
있는 파워의 상승치.

● **효과:** 캐릭터가
가진 특수한 효과.

● **카드의 종류**

● **색**

● **특징:** 캐릭터의
특징을 정리한 것.

● **트리거 효과:** 리더가
데미지를 받아
라이프에서 패에
더할 때, 발동할 수
있는 효과.

● **블록 아이콘**

● **레어리티**

● **카드 넘버**

● **카드 이름**



이벤트 카드

● **코스트:** 이벤트를 발동하는데 필요한 코스트.

● **효과:** 이벤트를 발동했을 때, 발휘하는 효과.

● **색**

● **특징:** 이벤트의 특징을 정리한 것.



● **트리거 효과:** 리더가 대미지를 받아 라이프에서 패에 더할 때, 발동할 수 있는 효과.

● **카드의 종류**
● **카드 이름**
● **블록 아이콘**
● **레어리티**
● **카드 넘버**

스테이지 카드

● **코스트:** 스테이지를 스테이지 에리어에 등장시킬 때, 필요한 코스트.

● **효과:** 스테이지가 가진 특수한 효과.

● **색**

● **특징:** 스테이지의 특징을 정리한 것.



● **카드의 종류**
● **카드 이름**
● **블록 아이콘**
● **레어리티**
● **카드 넘버**

두웅!! 카드



두웅!! 카드의 뒷면



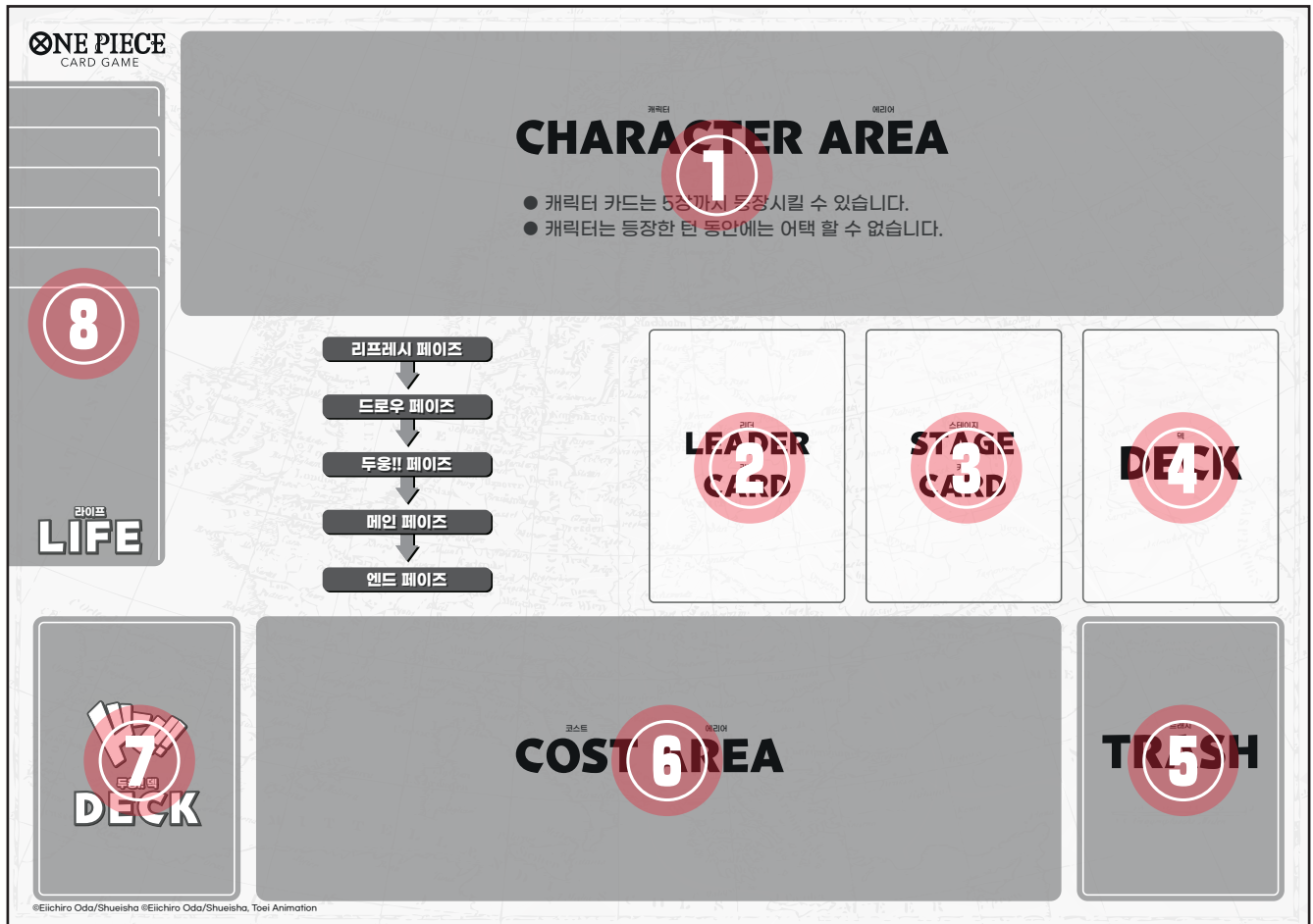
카드를 사용하는 경우
코스트 지불에 필요한 카드.

또한, 캐릭터 카드나 리더 카드에게
부여하는 것이 가능합니다.

두웅!! 카드가 부여된 카드는
자신의 턴 동안 두웅!! 카드
1장당 파워가 1000 상승합니다.

에리어에 대해서

게임 동안, 아래와 같이 배치하여 카드를 놓아주세요.



- ① 캐릭터 에리어** : 캐릭터 카드를 놓는 장소입니다.
- ② 리더 에리어** : 리더 카드 1장을 놓는 장소입니다.
게임 개시 때부터 리더 카드는 앞면으로 놓아주세요.
- ③ 스테이지 에리어** : 스테이지 카드를 놓는 장소입니다. 최대 1장까지 놓을 수 있습니다.
- ④ 덱** : 덱을 놓는 장소입니다.
- ⑤ 트래시** : 배틀에서 KO 당한 캐릭터 카드 또는 발동한 이벤트 카드 등을 놓는 장소입니다.
- ⑥ 코스트 에리어** : 두웅!! 덱에서 두웅!! 카드를 놓는 장소입니다.
- ⑦ 두웅!! 덱** : 두웅!! 덱을 놓는 장소입니다.
- ⑧ 라이프** : 리더에 적힌 라이프를 뒷면으로 놓는 장소입니다.
리더가 대미지를 받으면 라이프가 줄어듭니다.
라이프가 0장일 때, 리더가 대미지를 받는 경우, 게임에 패배합니다.

※리더 에리어, 캐릭터 에리어, 스테이지 에리어, 코스트 에리어, 모두를 포함하여 「필드」라고 부릅니다.

덱에 대해서

원피스 카드게임은 아래의 카드들이 필요합니다.

- **리더 카드:** 1장.
- **덱:** 캐릭터 카드, 이벤트 카드, 스테이지 카드 합계 50장으로 구성된 덱.
덱을 구축할 때, 리더의 색을 포함한 색의 카드만 넣을 수 있습니다.
리더의 색에 포함되지 않은 색의 카드는 덱에 넣을 수 없습니다.
같은 카드 넘버의 카드는 4장까지 넣을 수 있습니다.
- **두웅!! 덱:** 두웅!! 카드 10장으로 구축된 덱.



《리더 카드》



《덱》



《두웅!! 덱》

또한, 반드시 필요한 것은 아니지만, 플레이 시트가 인원수만큼 있다면 편리합니다.

게임의 준비

※ 룰 매뉴얼과 카드 내용이 모순되는 경우, 카드 텍스트를 우선으로 합니다.

게임의 준비는 아래의 순서로 진행됩니다.

- 1 덱을 셔플 하여 지정된 장소에 놓습니다.
- 2 리더 카드를 앞면으로 놓습니다.
- 3 가위바위보 등에서 이긴 플레이어가 선/후공을 정합니다.
- 4 덱에서 패를 5장 뽑습니다.
- 5 각 플레이어는 1번만 패를 전부 덱으로 되돌리고 섞은 뒤, 덱에서 새롭게 패를 5장 뽑을 수 있습니다.
※ 선공 플레이어부터 ⑤을 진행할지 결정합니다.
- 6 자신의 리더의 라이프의 수만큼 덱 위에서 카드를 1장씩 내용을 보지 않고 뒤집은 채로 [라이프]에 놓습니다.
(덱의 맨 위에 있던 카드가 라이프의 맨 아래에 놓입니다.)
- 7 선공 플레이어부터 게임을 시작합니다.

승리 조건

게임 중, 아래의 조건을 충족하면 당신은 승리하게 됩니다.

- 상대의 라이프가 0장일 때, 상대 리더와의 배틀에서 승리한다.
- 상대의 덱이 0장이 된다.

※덱이 0장이 되었을 경우, 그 시점에서 발생하고 있는 효과는 캔슬되며 덱이 0장이 된 플레이어가 패배합니다.

★액티브와 레스트

등장한 캐릭터 또는 스테이지는 보통 세로인 「액티브」 상태로 놓습니다.
어택이나 블록 등의 행동을 하면 가로인 「레스트」 상태로 놓습니다.



《액티브》

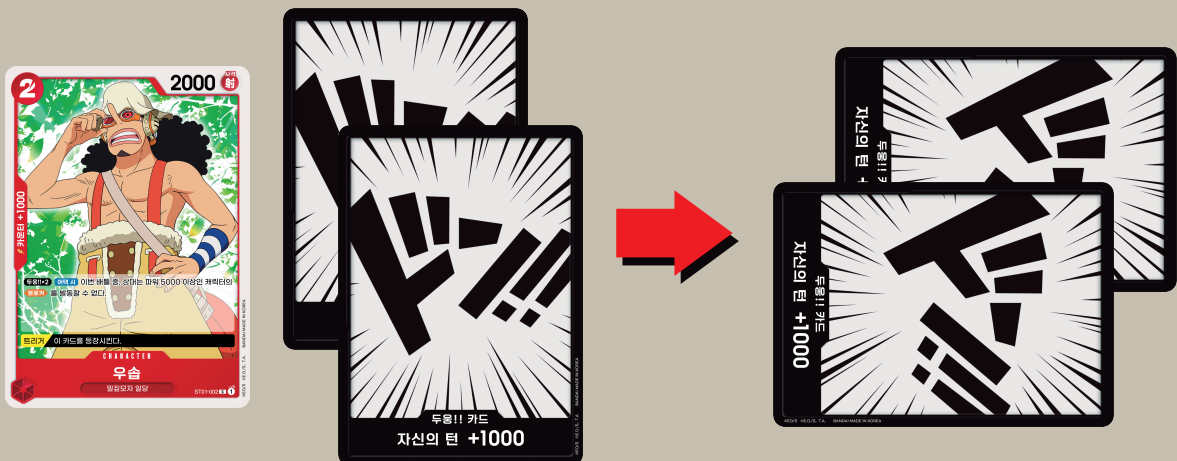


《레스트》

레스트 상태인 카드를 액티브 상태로 되돌리는 것을 「액티브로 한다」
액티브 상태인 카드를 레스트 상태로 하는 것을 「레스트로 한다」로 부릅니다.

★코스트의 지불 방법

이 카드게임은 캐릭터 또는 스테이지를 등장시키거나 이벤트를 발동할 때,
코스트 에리어에 있는 액티브 상태인 두웅!! 카드를 지정된 수만큼 레스트 하여
코스트를 지불합니다.



게임의 흐름

게임은 아래의 순서대로 진행합니다.

① 리프레시 페이지

자신의 레스트 상태인 카드를 전부 액티브로 하고 자신의 부여되어 있는 두웅!! 카드를 전부 액티브 상태로 코스트 에리어로 되돌립니다.

② 드로우 페이지

덱에서 카드 1장을 뽑아 패에 더합니다.
(선공 플레이어는 첫 번째 턴에는 카드를 뽑지 않습니다.)

③ 두웅!! 페이지

두웅!! 덱에서 두웅!! 카드를 2장 코스트 에리어에 액티브 상태로 놓습니다. 이때, 두웅!! 덱의 카드가 1장인 경우, 두웅!! 카드를 1장 코스트 에리어에 액티브 상태로 놓습니다. 선공 측의 첫 번째 턴에는 두웅!! 카드 1장을 코스트 에리어에 액티브 상태로 놓습니다.

④ 메인 페이지

게임의 메인이 되는 페이지입니다.

아래의 **A~D** 행동을 가능한 한 원하는 순서대로 원하는 만큼 진행합니다.

A 카드의 플레이

- 캐릭터의 등장
- 스테이지의 등장
- 이벤트의 발동

B 카드 효과의 발동

C 두웅!! 카드의 부여

D 배틀

※ 메인 페이지의 종료를 선언하면
⑤ 엔드 페이지를 진행합니다.

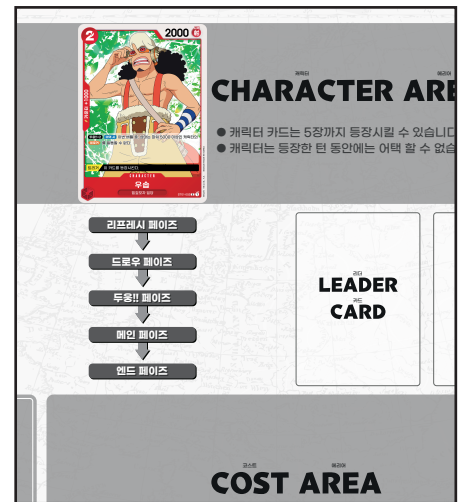
⑤ 엔드 페이지

여기에서는 턴 종료 시에 발동하는 효과 등이 있다면, 발동하고 해결합니다.
그 후, 턴을 교대합니다.

A 카드의 플레이

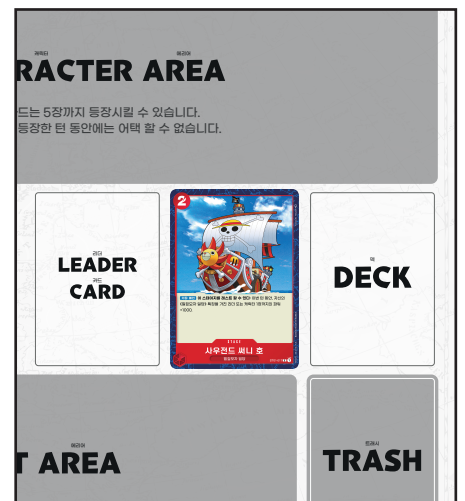
● 캐릭터의 등장

패의 캐릭터 카드를 캐릭터 에리어에 등장시킵니다. 먼저, 패에서 등장시키고 싶은 캐릭터 카드를 캐릭터 에리어에 액티브 상태로 놓습니다. 다음 그 캐릭터 카드의 등장 코스트를 지불하는 것으로 캐릭터 에리어에 캐릭터로서 등장시킨 것이 됩니다. 자신의 필드에 캐릭터가 5장 있는 상태에서 새로운 캐릭터 카드를 등장시키고 싶은 경우, 이미 등장하고 있는 캐릭터 1체를 트레이시에 놓는 것으로 등장시킬 수 있습니다.



● 스테이지의 등장

패의 스테이지 카드를 스테이지 에리어에 등장시킵니다. 먼저, 패에서 등장시키고 싶은 스테이지 카드를 스테이지 에리어에 액티브 상태로 놓습니다. 다음 그 스테이지 카드의 등장 코스트를 지불하는 것으로 스테이지 에리어에 스테이지로서 등장시킨 것이 됩니다. 자신의 필드에 스테이지 카드가 있는 상태에서 새로운 스테이지 카드를 등장시키고 싶은 경우 이미 등장한 스테이지 카드를 트레이시에 놓는 것으로 등장시킬 수 있습니다.



● 이벤트의 발동

패의 이벤트 카드를 발동하는 경우 먼저, 패에서 발동하고 싶은 이벤트 카드를 공개합니다. 다음 그 이벤트 카드의 코스트를 지불하고 트레이시에 놓는 것으로 발동할 수 있습니다. 【트리거】 효과는 패에서 발동할 수 없습니다.

메인 페이지 B,C,D-1

B 카드 효과의 발동

리더, 캐릭터, 이벤트, 스테이지의 효과를 발동할 수 있습니다.

C 두웅!!의 부여

코스트 에리어에 있는 액티브 상태인 두웅!! 1장을 자신의 리더 또는 캐릭터 아래에 보이도록 겹칩니다. 이것을 「부여」라고 합니다. 두웅!!이 부여되어 있는 리더 또는 캐릭터는 자신의 턴 동안 부여되어 있는 두웅!! 1장당 파워가 1000 상승합니다. 부여는 가능한 한 몇 번이라도 할 수 있습니다.

D 배틀

배틀은 아래의 흐름대로 진행합니다.
(선공, 후공의 첫 번째 턴에는 어택할 수 없습니다.)

① 어택 선언

리더 또는 캐릭터 에리어의 캐릭터로 공격합니다. 먼저, 어택 시키고 싶은 액티브 상태인 자신의 리더 또는 캐릭터 1장을 레스트하고 어택을 선언합니다. 상대의 리더 또는 캐릭터 에리어에 있는 레스트 상태인 캐릭터 중 하나를 어택 대상으로 선택합니다. 이 시점에서 [어택 시] 효과나 자신의 리더 또는 캐릭터가 어택했을 때에 발동하는 효과를 발동할 수 있습니다.

② 블록 스텝

어택을 당하고 있는 플레이어는 자신의 캐릭터가 가진 **블로커**의 효과를 발동할 수 있습니다.

다음 페이지로

D 배틀(계속)

③ 카운터 스텝

어택을 당하고 있는 플레이어는 아래의 행동을 원하는 만큼 할 수 있습니다.

● 캐릭터 카드가 가진 카운터 효과를 발동

패의 **⚡ 카운터**를 가진 캐릭터 카드를 트래시에 놓는 것으로 그 배틀 동안 자신의 리더 또는 캐릭터 1장의 파워를 카운터 수치만큼 더하는 효과를 발동합니다.

● 이벤트의 발동

패의 **⚡ 카운터**를 가진 이벤트 카드를 트래시에 놓는 것으로 효과를 발동합니다.

④ 대미지 스텝

어택하고 있는 카드와 어택당하고 있는 카드의 파워를 비교합니다.

어택하고 있는 카드의 파워가 어택당하고 있는 카드의 파워 “이상”인 경우 배틀에서 이기며 어택당하고 있는 카드의 종류에 따라서 다음 결과를 따릅니다.

상대 리더에게 어택한 경우

... 그 리더에게 1 대미지를 줍니다.

▶ 상대 리더의 라이프가 0인 경우

... 어택하고 있는 플레이어가 게임에서 승리합니다.

상대 캐릭터인 경우

... 그 캐릭터를 KO 합니다. (트래시에 놓습니다.)
그 후, ⑤ 「배틀 종료」를 진행합니다.

어택하고 있는 카드의 파워가 어택당하고 있는 카드의 파워 “미만”인 경우 어택하고 있는 카드는 배틀에서 지며 아무 일도 일어나지 않습니다.
그 후, ⑤ 「배틀 종료」를 진행합니다.

리더가 대미지를 받았을 때

리더가 대미지를 받은 경우 라이프 위의 카드를 자신만 확인합니다. 확인한 카드가 **트리거** 효과를 가진 경우 그 카드를 공개하고 패에 더하는 대신 그 카드의 **트리거** 효과를 발동할 수 있습니다.

※ **트리거** 효과는 발동하지 않는 것도 선택할 수 있습니다.

그 경우 그 카드를 공개하지 않고 패에 더합니다.

※ 【더블 어택】 등의 효과로 받는 대미지가 2 이상인 경우 1 대미지마다 「리더가 대미지를 받았을 때」 처리를 반복합니다.

메인 페이즈 D-3

D 배틀(계속)

⑤ 배틀의 종료

배틀을 종료합니다.
그때, 배틀이 종료했을 때에 발동하는 효과가 있다면
이 시점에 발동할 수 있습니다.
다음, 이 배틀 동안에 기간으로 지정하고 있는 모든
효과를 캔슬 합니다.

엔드 페이즈

엔드 페이즈는 아래의 순서대로 진행합니다.

- ① 자신은 턴 종료 시에 발동하는 효과가 있다면 효과를 발동하여 해결합니다.
- ② 상대는 턴 종료 시에 발동하는 효과가 있다면 효과를 발동하여 해결합니다.
- ③ 자신은 『이 턴 동안』 등의 기한이 지정되어 있는 효과를 캔슬 합니다.
- ④ 상대는 『이 턴 동안』 등의 기한이 지정되어 있는 효과를 캔슬 합니다.
- ⑤ 턴을 교대합니다.

효과 발동 순서에 대해서

게임 동안 어택 시 효과를 여러 개 가진 캐릭터가 어택 했을 때 등,
동시에 발동하는 효과들의 순서는 그 효과를 가진 카드의 플레이어가 결정합니다.

자신과 상대 양쪽에서 동시에 효과가 발동할 경우, 턴 플레이어 측의 효과부터
우선 발동합니다. 턴 플레이어 측의 효과를 전부 해결한 후에 상대측의 효과를 발동합니다.

복수의 색을 가진 카드에 대해서

이 카드게임에는 카드 1장이 복수의 색을 가질 수 있습니다.

아래의 카드는 [적색/녹색] 양쪽의 색을 가지며, 가지고 있는 모든 색의 카드로서 취급합니다.



두웅!! 카드가 부여되어 있는 캐릭터가 필드를 벗어날 때

두웅!! 카드가 부여되어 있는 캐릭터가 KO 당했을 때나 패로 되돌아가는 효과 등으로
필드를 벗어날 때, 부여되어 있는 두웅!! 카드는 레스트 상태로 코스트 에리어에 되돌립니다.

용어집

등장 시 이 효과를 가진 캐릭터가 필드에 등장했을 때, 발동하는 효과.

기동: 메인 자신의 메인 페이지에 발동할 수 있는 효과.

자신의 턴 동안 자신의 턴 동안 발동하는 효과.

자신의 턴 종료 시 자신의 엔드 페이지에 발동하는 효과.

메인 자신의 메인 페이지에 플레이할 수 있는 이벤트 카드의 효과.

⚡ 카운터 상대 턴의 카운터 스텝에 플레이할 수 있는 이벤트 카드의 효과.

턴 1회 각 턴에 1번만 발동할 수 있는 효과.

두웅!!×1 그 캐릭터에 두웅!! 카드가 1장 이상 부여되어 있을 때, 발동하는 (할 수 있는) 효과. 부여해야 하는 두웅!! 카드의 수는 숫자에 따라 다릅니다.

① 자신의 코스트 에리어에 있는 두웅!! 카드를 1장 레스트 하는 것으로 발동할 수 있는 효과. 레스트 하는 두웅!! 카드의 수는 숫자에 따라 다릅니다.

두웅!!-1 자신의 필드(리더, 캐릭터 에리어, 코스트 에리어)에 있는 두웅!! 카드를 1장 두웅!! 덱으로 되돌리고 발동할 수 있는 효과. 되돌린 두웅!! 카드의 수는 숫자에 따라 다르며 액티브, 레스트, 부여되어 있는 두웅!! 카드도 되돌릴 수 있다.

블로커 블록 스텝에 발동할 수 있는 효과. 상대에게 어택 당하고 있는 리더 또는 캐릭터를 대신해 어택을 받을 수 있다.

속공 등장한 턴 동안 어택할 수 있는 효과.

더블 어택 이 효과를 가진 캐릭터가 어택으로 상대 리더에게 대미지를 주었을 때, 2 대미지를 준다.

배니시 이 효과를 가진 캐릭터가 어택으로 상대 리더에게 대미지를 준 경우 트리거는 발동하지 않고, 그 카드를 트레이시에 놓는다.



ONE PIECE

CARD GAME

공식 매뉴얼 북
Ver 1.0